

Proyecto de Innovación Docente – Convocatoria 2019/20

1. Título del proyecto

“FLIPSICODE: The Flipped Debate en Psicología del Desarrollo”.

2. Responsable del proyecto

Laura Esteban García.

3. Resumen del proyecto

El presente Proyecto de Innovación Docente tiene como metodología de base el Flipped Learning (FL) orientado al debate, en el que el alumnado, a través de una serie de pautas que recibirán en formato “píldora informativa”, deberán profundizar sobre alguno de los principales tópicos en el ámbito de la psicología del desarrollo. Posteriormente, mostrarán los conocimientos adquiridos en forma de debates presenciales en el aula.

Asimismo, la utilización del debate en el marco del aprendizaje inverso supone incidir sobre el aprendizaje cooperativo, el cual no solo contribuye a la adquisición de competencias y contenidos, sino que también fomenta la formación integral del estudiante, su crecimiento personal y el respeto por quienes tienen un punto de vista diferente al propio.

De un modo más específico, dicho proyecto consistirá en una serie de fases y objetivos que se enumeran a continuación:

1. Selección de los temas generales a debatir por parte del profesorado participante.
2. Grabación, en el aula FLIPPA, de los diferentes vídeos en los que, por un lado, se presentará el proyecto FLIPSICODE (objetivos y metodología de trabajo), y por otro, se darán pequeñas píldoras informativas sobre los temas a debatir, que coincidirán con alguno de los tópicos más significativos del temario de la asignatura Psicología del Desarrollo, cuyo objetivo es conocer los procesos de cambio y evolución desde el momento del nacimiento hasta la muerte. Así, por ejemplo, los alumnos debatirán sobre cuestiones de actualidad como pueden ser, el papel de la genética y el ambiente; el acoso escolar; el embarazo en adolescentes, la infertilidad en la adultez, la influencia de los medios de comunicación en el desarrollo social o los cuidados en la vejez.
3. La idea es que, al principio del curso, y tras el visionado del primer vídeo, los alumnos voten –a través de Moodle–, de entre el listado de temas relacionados con la asignatura, aquellos tres

que les resulten más interesantes. Los más votados serán los temas objeto de los debates. De este modo, los alumnos se sentirán más implicados y motivados.

4. Paralelamente, se le indicará y proporcionará al alumnado bibliografía específica (artículos científicos, noticias en prensa, recursos electrónicos, etc.) sobre los temas a debatir seleccionados.
5. Generación de argumentos a favor o en contra en foros de discusión creados en Moodle para tal efecto.
6. Realización, en el horario de clases asignado, de tres debates durante el próximo curso académico 2019/2020. La idea es que los alumnos defiendan tanto posturas con las que están a favor como aquellas con las que están en contra, de este modo se pretende que sean críticos y tolerantes con otros puntos de vista, respetuosos y capaces de profundizar y generar conocimiento.

La aplicación de este proyecto supondrá conocer aspectos tales como:

- Principales dificultades con las que se encuentra el profesor de cara a la planificación y ejecución del FL.
- Principales dificultades del alumnado en un aula invertida en la que son los principales agentes de parte de su aprendizaje.
- Impacto y efectos del FL en el alumnado.
- Desarrollo de competencias orales por parte del alumnado: de discusión, síntesis, conclusión, críticas.
- Capacidad de gestión y organización del tiempo por parte de los alumnos.

En términos generales, este proyecto pretende crear una experiencia de participación activa de los estudiantes en un recurso educativo. Se pretende así que los estudiantes:

1. Sean capaces de hacer una lectura comprensiva y crítica de la información seleccionada. Esto es, que los estudiantes sean autónomos en la comprensión de ideas y conceptos relacionados con la Psicología del Desarrollo.
2. Sean capaces de buscar información en bases de datos, revistas científicas y literatura específica sobre la asignatura.
3. Sean conscientes de que existen otras realidades, más allá de sus propias ideas, creencias y valores, que deben ser tenidas en cuenta y respetadas.
4. Transmitir de forma eficaz y comprensiva dicha información, mejorando de este modo la expresión verbal y no-verbal.
5. Exponer, argumentar y defender una idea, con razonamientos y evidencias.
6. Desarrollar el espíritu crítico.
7. Fomentar la tolerancia y pluralidad de ideas.
8. Dar un reconocimiento social de la de enseñanza, estableciéndose una conexión más real entre la sociedad en la que vivimos y el ámbito universitario, siendo los propios alumnos quienes guíen su aprendizaje.

En definitiva, se espera que el proyecto FLIPSICODE permita el desarrollo de un conjunto de habilidades y destrezas transversales y específicas, que vayan más allá del tiempo de trabajo en el aula y que supongan una reflexión más profunda sobre ciertos contenidos relacionados con la asignatura Psicología del Desarrollo.

